

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi, kebutuhan manusia akan teknologi juga berkembang untuk tujuan pembelajaran atau hiburan. Salah satu bentuknya adalah *game* dan beberapa *game* di buat untuk tujuan tertentu misal untuk pendidikan, himbuan, iklan dan sebagainya. Contoh untuk tujuan pendidikan adalah "Marbel Belajar Huruf" untuk mengenalkan membaca pada anak-anak dan "Marbel Belajar Angka" untuk mengenalkan berhitung pada anak-anak dan contoh *game* untuk keperluan iklan misalnya *game* "Pepsiman". Melalui *game* diharapkan anak-anak lebih mudah memahami pelajaran dan lebih antusias dalam belajar.

Masyarakat Indonesia sudah mulai melupakan lagu-lagu nasional dan pahlawan nasional. Dan di khawatirkan, kelak masyarakat Indonesia benar-benar melupakan lagu-lagu wajib nasional dan pahlawan nasional. Berdasarkan permasalahan di atas penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *game* yang bertujuan untuk mengingatkan masyarakat Indonesia tentang lagu-lagu wajib nasional dan pahlawan nasional serta menumbuhkan rasa cinta terhadap lagu nasional dan pahlawan nasional, untuk itu penulis mengangkat tema tugas akhir dengan judul "Perancangan dan Pembuatan *Game* Tabet berbasis Android".

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah “Bagaimana merancang dan membuat game “Tabet” berbasis Android ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Game tidak terhubung dengan internet.
2. Game ini dibuat dengan menggunakan Eclipse.
3. Game ini bisa dijalankan pada perangkat yang memiliki OS minimal Android Jelly Bean.
4. Game ini dirancang untuk dimainkan secara single player.
5. Lagu dan gambar yang digunakan berasal dari internet .
6. Game ini tidak akan dikembangkan lebih lanjut .

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

1. Merancang dan membuat *game* “Tabet” berbasis android.
2. Sebagai sebuah produk yang kedepannya diharapkan dapat menghasilkan *earning*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

### 1. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman dan bekal ketika diluar Amikom serta melatih kerja sama dengan orang lain , sehingga bisa terbentuk sikap tanggung jawab dan mental positif dalam sebuah tim .

### 2. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat , untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kejenuhan serta sebagai media untuk mengingatkan kembali pada lagu-lagu wajib nasional ataupun pahlawan nasional .

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pembuatan game tablet . Informasi bisa berasal dari buku maupun internet.
2. Perancangan yaitu membuat rancangan game dan desain objek , yang akan dibuat seperti background dan suara.

3. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan software Eclipse.
4. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap game yang dibangun. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah game sudah sesuai dengan rancangan dan untuk mengetahui jika ada kesalahan di game .
5. Dokumentasi, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang terdiri atas berikut ini :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan tugas akhir ini. Bab ini adalah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

##### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini mengenai dasar teori yang akan menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir. Bab ini berisikan mengenai pengertian *game*, sejarah *game* dan pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

### 3. BAB III PERANCANGAN GAME

Bab ini berisikan mengenai rancangan game dan objek yang akan di gunakan seperti background dan suara .

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan atau implementasi game berdasarkan dari rancangan yang sebelumnya telah dibuat.

### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembuatan game ini dan memberikan saran – saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan game dimasa yang akan datang.

